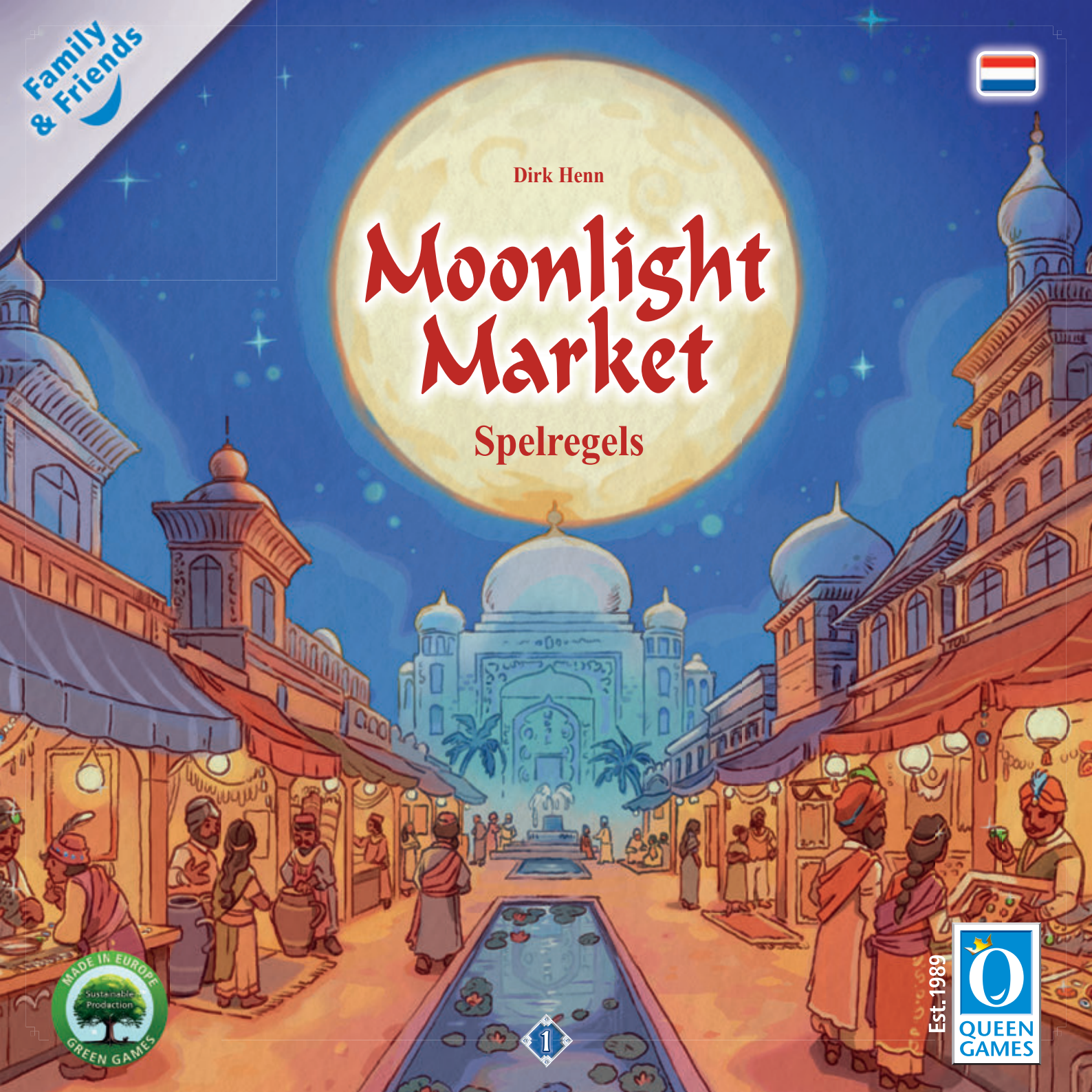

Family & Friends
Dirk Henn
Moonlight Market
Spelregels
MADE IN EUROPE
Sustainable Production
GREEN GAMES
1
Est. 1989
QUEEN GAMES

# Moonlight Market

*Een spel van Dirk Henn voor 1-5 spelers vanaf 8 jaar*

*Elke 29 dagen komt een mysterieuze markt tot leven in het schijnsel van de volle maan. Je hebt talent voor het maken van sierraden en je wilt jouw vaardige handen en scherp oog gebruiken, om de mooiste edelstenen uit te zoeken en prachtig versierde halskettingen te maken. Alleen diegene die de mooiste en kunstzinnigste halskettingen maakt, komt in de gunst bij de keizer en krijgt een vaste aanstelling aan zijn schitterende hof.*

## Spelmateriaal

- **150 schakels**

5× hamer
5× zegel
0
5× waardeloze schakel
4 4
10× met 2 edelstenen waarde 4
7 7
10 × met 2 edelstenen waarde 7
per soort edelsteen:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 x2
2×1 2×2 2×3 2×4 3×5 3×6 2×7 2×8 2×9 2×10
1× ver-dubbelen

- **65 goudkaarten**
  *Met waardes 1-13 in 5 kleuren*

- **5 fluwelen kussens**
  *in 2 groottes*

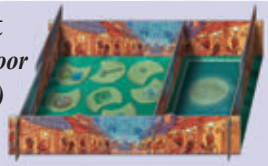
- **5 spelersborden**

- **5 reputatie-markers**

- **29 zegels**

- **1 startspelersmunt**

- **1 juwelenkist**
  *(zie pagina 11 voor bouwinstructies)*



- **1 reputatiespoor**
  *(deksel van de juwelenkist)*

## Spelidee en doel van het spel

**Welkom op de Moonlight Market!**

In elke ronde bied je, samen met je concurrenten, op de edelstenen die je voor je sierraden nodig hebt. Daarna gebruik je de verkregen edelstenen om de meest waardevolle halskettingen te maken, die je aan het einde van een seizoen en van het spel zoveel mogelijk reputatiepunten opleveren.

Moonlight Market eindigt na 4 seizoenen. De speler met meeste reputatie wordt beloond met een vaste aanstelling aan het hof van de keizer en wint het spel.

# Spelvoorbereiding

1. Afhankelijk van het aantal spelers en de tabel rechts, worden de benodigde **fluwelen kussens** in het midden van de tafel gelegd. Zorg ervoor dat het fluwelen kussen met de **maan** bovenaan ligt. De overige fluwelen kussens worden hieronder geplaatst. Laat naast elk fluwelen kussen voldoende ruimte over voor een kaart.

| *1–3 Personen* | *4 Personen* | *5 Personen* |
|---|---|---|
| 1-5 | 1-5 | 1-5 |
| 1-5 | 1-5 | 1-5 |
| | 1-5 | 1-5 |
| | 4-5 | 4-5 |
| | | 5 |

2. Leg het **reputatiespoor** boven het kussen met de maan.

3. Schud alle **schakels** gedekt en leg ze klaar als voorraad. Leg de **zegels** hiernaast **als algemene voorraad**.

4. Kies een spelerskleur en neem het volgende spelmateriaal:
   - **1 spelersbord**
   - **Kaarten van 1 – 13**
   - **1 reputatie-marker**
   - **1 30/60-fiche**
   - **3 zegels**

   Leg jouw **spelersbord** voor je op tafel. Let op dat er onder het spelersbord voldoende ruimte is om per edelsteen een ketting van 3 schakels neer te leggen.

   Schud je **kaarten** en leg ze links van de maan op jouw spelersbord.

   De **reputatie-marker** wordt op veld 0 van het reputatiespoor gezet.

   Leg de **30/60-fiches** in het midden van het reputatiespoor.

   Leg de **3 zegels** op de maan van jouw spelersbord.

5. Plaats de **juwelenkist** naast het speelveld.

6. Geef de **startspelersmunt** aan de speler die de meeste sierraden draagt.
   Als alternatief krijgt de jongste speler de startspelersmunt.

# Spelverloop

In Moonlight Market worden **4 seizoenen** van elk **3 rondes** gespeeld, met een **puntentelling** aan het einde van elk seizoen.

Aan **het begin van elk seizoen** trek je **4 kaarten** van jouw trekstapel en worden de **fluwelen kussens gevuld** met schakels.

Een **ronde** bestaat uit **2 fases:**

**1) ■ Biedfase**
In de biedfase speel je een kaart uit je hand om het huidige aanbod op een fluwelen kussen te krijgen.

**2) ■ Halskettingfase**
In de halskettingfase maak je 5 verschillende halskettingen, met schakels die je in de biedfase hebt verkregen, en probeer je zo waardevol mogelijke juwelen te produceren.

Je doorloopt de rondes **driemaal,** totdat alle schakels van de fluwelen kussens verdeeld zijn. Nu volgt een **puntentelling** en groeit je reputatie afhankelijk van de kwaliteit van jouw juwelen.

Na de laatste puntentelling, aan het einde van het vierde seizoen, eindigt het spel met **twee eindtellingen**.
De speler met de beste reputatie wint het spel.

## Een seizoen in detail

Een seizoen bestaat uit **3 rondes,** met een **puntentelling** aan het einde van de derde ronde.

### Begin van een seizoen

Aan het begin van een seizoen trek je **4 kaarten** van jouw persoonlijke trekstapel.

**Leg** een **schakel** uit de voorraad op elk vrij veld van de **fluwelen kussens**. Als aan het begin van het eerste seizoen een schakel met een hamer wordt getrokken, dan wordt deze opzij gelegd en gedekt geschud met de voorraad, nadat de fluwelen kussens gevuld zijn.

*Aan het begin van elk seizoen zijn alle velden van alle fluwelen kussens gevuld met 1 schakel.*

Nu worden 3 rondes gespeeld. Elke ronde is verdeeld in twee fases:

### 1) ■ Biedfase:

De ronde begint met de speler die de **startspelersmunt** heeft gekregen, de andere spelers volgen daarna met de klok mee.

Wie de biedfase begint plaatst als eerste de **startspelersmunt naast het fluwelen kussen met de maan.**

*Voorbeeld:*

*Lea heeft de startspelersmunt en is daarom als eerste aan de beurt. Ze legt de startspelersmunt naast het fluwelen kussen met de maan, voordat ze een kaart speelt.*

Als je aan de beurt bent, dan neem je een kaart naar keuze uit je hand en legt deze naast een **fluwelen kussen,** om een bod uit te brengen. Er kunnen nu twee situaties ontstaan:

### *1) Er ligt geen kaart naast het fluwelen kussen.*

Leg je kaart naast het fluwelen kussen als bod.

### *2) Er ligt al een kaart naast het fluwelen kussen.*

Alleen als jouw bod **hoger** is dan het bod dat er al ligt, dan mag je jouw kaart neerleggen en geef je de andere kaart **terug** aan zijn eigenaar.

Deze kaart komt echter **niet** terug in de hand maar blijft **open** voor de speler liggen, en **moet** tijdens deze fase naast een ander fluwelen kussen gelegd worden.

Je moet **een zegel** geven aan de speler wiens kaart je hebt teruggegeven. Als je **geen zegel** hebt dan kun je deze optie **niet** kiezen en **moet** je een vrij fluwelen kussen kiezen voor je kaart.

Als een kaart van jou aan je is teruggegeven, dan mag je deze alleen naast een ander fluwelen kussen leggen als je weer aan de beurt bent. Volgens de net beschreven regels mag je de teruggegeven kaart gebruiken om een andere kaart te overbieden of om naast een vrij fluwelen kussen te leggen.

Als je aan de beurt ben en je hebt al een kaart naast een fluwelen kussen gelegd, dan sla je de beurt over. Je speelt, met de klok mee, door tot **elke speler 1 kaart** naast een fluwelen kussen heeft liggen.

*Voorbeeld:*

*Lea speelt een 9 op de lege plaats naast het onderste kussen.*

*Voorbeeld:*

*Jonathan speelt een 6 op de lege plaats naast het bovenste kussen.*

*Voorbeeld:*

*Anika speelt een 12 op het onderste kussen en overbiedt de 9 van Lea. Lea krijgt haar 9 terug. Daarnaast moet Anika haar 1 zegel geven.*

*Voorbeeld:*

*Lea speelt haar 9 op het bovenste kussen en overbiedt de 6 van Jonathan. Hij krijgt zijn kaart terug en een zegel van Lea.*

*Voorbeeld:*

*Jonathan speelt zijn 6, waarmee hij geen andere kaarten kan overbieden, en legt deze op de laatst overgebleven vrije plaats naast het middelste kussen.*

*Nu ligt er een kaart naast elk kussen – elk een van Leo, Jonathan en Anika. De biedfase is nu afgerond en de halskettingfase begint.*

## 2) Halskettingfase:

Deze fase kan iedereen **gelijktijdig** spelen.

Iedereen krijgt de schakels van het kussen waar zijn kaart bij ligt:

In de **1e ronde** neem je alle schakels van de **linker kolom** van het fluwelen kussen waar jouw kaart bij ligt.

In de **2e ronde** neem je de schakels uit de **middelste kolom** en in de **3e ronde** uit de **rechter kolom.**

De speler met zijn kaart naast het **fluwelen kussen met de maan** neemt ook de **startspelersmunt.**

Leg de **kaarten** naast de fluwelen kussens steeds op de eigen **aflegstapel,** rechts naast de maan op je spelersbord.

Verbind nu de **schakels** die je hebt gekocht met de halskettingen onderaan je spelersbord. Zorg dat de edelstenen in de **schakels overeenkomen** met de edelstenen op het spelersbord. Voor schakels met **meerdere edelstenen** mag je kiezen met welke halsketting je de schakel verbindt.

**!** **Let op:** Je mag **geen schakels** weglaten. Alle schakels met edelstenen **moeten verbonden worden** met de bijpassende halsketting.

Als je door jouw bod **2 of meer schakels met dezelfde edelstenen** krijgt, dan mag je zelf bepalen in **welke volgorde** je deze schakels verbindt.

*Voorbeeld:*

*Lea (blauw) krijgt de startspelersmunt en de linker 3 schakels van het bovenste kussen.*

*Jonathan (oranje) krijgt de linker 2 schakels van het middelste kussen.*

*Anika (groen) krijgt de linker 2 schakels van het onderste kussen.*

*Iedereen legt de gebruikte kaart op zijn aflegstapel en verbindt de gekregen schakels met de halskettingen.*

*Voorbeeld:*

*Anika besluit om de schakel met de blauwe en witte edelsteen met de blauwe halsketting te verbinden. De groene schakel verbindt ze met de groene ketting.*

**Belangrijk:** Je halsketting mag maar uit **maximaal 3 schakels** bestaan. Als je een **extra schakel** moet toevoegen aan een halsketting die al 3 schakels heeft, dan **moet** je eerst **deze 3 schakels wegleggen,** voordat je dit kunt doen. Als de **gezamenlijke waarde** van deze schakels **20 of meer is,** dan krijg je een **zegel** uit de voorraad. Je begint een **nieuwe halsketting** met de nieuwe schakel.

***Voorbeeld:***
***Anika kan kiezen waar ze haar 2 nieuwe schakels wil toevoegen. Als ze beide met wit zou willen verbinden dan wordt het maximum van 3 schakels overschreden en zou ze 3 schakels weg moeten leggen. Ze verbindt daarom maar 1 schakel met wit en de andere met blauw.***

**Let op**: Als zich tijdens de halskettingfase een situatie voordoet, waarbij de volgorde van belang is, dan begint de speler met de startspelersmunt met het verbinden van de schakels, met de klok mee gevolgd door de andere spelers.

Naast de schakels met edelstenen zijn er ook nog de volgende schakels:

### Hamer:

Als jouw bod een hamer oplevert, dan moet je die **onmiddellijk** gebruiken om een **schakel,** die al met een van je halskettingen is verbonden, **te verwijderen** of je kan de hamer **ongebruikt wegleggen.** Na gebruik wordt de **hamer weggelegd.**

**Belangrijk:** Je moet de hamer gebruiken **voordat** je andere schakels met je halskettingen verbindt! Je kan dus geen schakel die je zojuist hebt verbonden weer verwijderen.

### Zegel:

Neem een **zegel** uit de voorraad en **leg de schakel met het zegel weg.**

### Verdubbelen:

Voor elke edelsteen is er een schakel met verdubbelen. De schakel **verdubbelt de waarde van de gehele halsketting.** Deze schakel telt mee in de limiet van 3 schakels per halsketting!

***Voorbeeld: De afgebeelde rode halsketting [ 7 / x2 / 8 ] heeft een waarde 30.***

### Waardeloze schakel:

Deze schakel heeft een waarde 0 en **moet verbonden worden** met een halsketting van jouw keuze. Deze schakel telt mee in de limiet van 3 schakels per halsketting!

Stop de **weggelegde schakels terug en de juwelenkist,** ze zijn in de rest van het spel niet meer nodig.

## Puntentelling

Aan het **einde van de derde ronde** heb je nog **een kaart in je hand**, die je nu **onder je eigen trekstapel** legt.

**Let op:** Aan het einde van het 4e seizoen is jouw trekstapel leeg. Houd de laatste kaart in je hand voor de eindtelling.

Nu vindt de **puntentelling** plaats:

Ga van links naar rechts langs alle halsketten en bepaal **de waarde**, door de **nummers** van de edelstenen in een halsketting bij elkaar op te tellen, en dit te vergelijken met de andere spelers. Voor **elke halsketting** worden nu **reputatiepunten** toegekend, afhankelijk van de waarde: Wie de **hoogste waarde** heeft krijgt **4 reputatiepunten**. De **2e plaats** levert **2 reputatiepunten** op en de **3e plaats 1 reputatiepunt.**

Als meerdere speler **dezelfde waarde** voor een halsketting hebben, dan krijgen **al deze spelers** de **reputatiepunten** die horen bij de betreffende plaats.

**Belangrijk:** Om reputatiepunten te krijgen voor een halsketting, moet je **tenminste 1 schakel** met een edelsteen hebben verbonden. Waardeloze schakels en schakels met verdubbelen tellen **niet** zonder een andere passende schakel met een edelsteen!

Houd de **reputatiepunten** bij op het **reputatiespoor** met de **reputatie-marker** van jouw kleur.

Als je **30 punten** bereikt of overschrijdt, neem dan het **30/60-fiche van jouw kleur** uit het midden van het reputatiespoor en leg het met de 30 naar boven voor je neer. Als je **60 punten** bereikt of overschrijdt, **draai** dan het **fiche** om naar de **andere zijde.**

***Voorbeeld van een puntentelling aan het einde van het eerste seizoen:***

*Lea's spelersbord:*

*Jonathans spelersbord:*

*Anika's spelersbord:*

***Blauwe halsketting:***
*Anika heeft een halsketting met waarde 11, Lea en Jonathan hebben beide waarde 7. Anika krijgt 4 reputatiepunten en Lea en Jonathan allebei 2.*

***Rode halsketting:***
*Met een waarde van 10 heeft Jonathan de meest waardevolle halsketting en hij krijgt 4 reputatiepunten. Lea behaalt de tweede plaats met een waarde van 6 en ze krijgt 2 reputatiepunten. Anika krijgt NIET de 1 punt voor de derde plaats, omdat ze geen rode schakel heeft.*

***Witte halsketting:***
*Met een waarde van 16 heeft Anika de meest waardevolle halsketting en ze krijgt 4 reputatiepunten. Lea is tweede met haar halsketting met een waarde 15 en ze krijgt 2 reputatiepunten. Jonathans halsketting bestaat alleen uit een waardeloze schakel en hij krijgt NIET de 1 punt voor de derde plaats.*

***Groene halsketting:***
*Jonathan en Anika krijgen allebei 4 reputatiepunten voor hun halsketting met waarde 9. Lea heeft geen schakel verbonden met groen en zij krijgt niets.*

***Gele halsketting:***
*Lea's halsketting met een waarde 10 levert haar 4 reputatiepunten op. Jonathan krijgt 2 reputatiepunten voor zijn halsketting met waarde 8, Anika krijgt 1 reputatiepunt voor haar halsketting met waarde 1.*

***Dit betekent dat Lea in het eerste seizoen in totaal 10 reputatiepunten heeft gehaald, Jonathan en Anika hebben allebei 13 reputatiepunten gehaald.***

Nu begint een nieuw seizoen. De schakels die je tot nu toe verzameld hebt blijven behouden onder je spelersbord.

# Einde van het spel

Na de puntentelling van het 4e seizoen eindigt het spel met **twee eindtellingen**:

**1)** Tel de **zegels** die nog in je persoonlijke voorraad liggen. Afhankelijk van wie de meerderheid heeft krijg je 4 / 2 / 1 reputatiepunten voor de 1e / 2e / 3e plaats.

!! **Belangrijk:** Om hier reputatiepunten te krijgen moet je **tenminste een zegel** bezitten!

**2)** Vergelijk de **overgebleven handkaarten** met elkaar. Wie de hoogste / één na hoogste / twee na hoogste waarde heeft krijgt 4 / 2 / 1 reputatiepunten.

Ook bij de eindtelling geldt: Bij een gelijke stand, dan krijgen **alle betrokken spelers** de **reputatiepunten** die horen bij de betreffende plaats.

***Voorbeeld van de eindtelling:***

***<u>1) Zegels:</u>***
***Lea heeft met 7 de meeste zegels verzameld en krijgt 4 reputatiepunten. Anika krijgt 2 punten voor de tweede plaats (4 zegels) en Jonathan krijgt 1 punt voor de derde plaats (1 zegel).***

***<u>2) Overgebleven handkaart:</u>***
***Lea's overgebleven kaart heeft de waarde 4 en dat is de hoogste waarde – ze krijgt 4 reputatiepunten. Jonathan krijgt 2 punten voor de tweede plaats (kaart met waarde 3) en Anika krijgt 1 punt voor de derde plaats (kaart met waarde 1).***

Wie **de meeste reputatiepunten** heeft **wint** Moonlight Market en mag in de toekomst de juwelen voor de keizer maken. Bij een gelijke stand deel je de overwinning.

# Speciale regels voor een spel met twee spelers

In een spel met 2 spelers speel je met **Dirk**, een **denkbeeldige derde speler**, die met jullie hulp zijn eigen beurten speelt en ook reputatiepunten verdient.

## *Wijzigingen in de spelvoorbereiding:*

Bij de spelvoorbereiding wordt een **kleur voor Dirk** gekozen en krijgt hij een **spelersbord**, de **kaarten 1 – 13** en **3 zegels**. Schud zijn kaarten en laat de stapel gedekt liggen naast zijn spelersbord. Leg het spelmateriaal zo neer dat hij **als derde** aan de beurt is in de eerste ronde. In de volgende rondes is hij, met de klok mee, gewoon aan de beurt en het is ook mogelijk dat Dirk een ronde begint.

## *Wijzigingen in het spelverloop:*

Als Dirk aan de beurt is in de ■ **biedfase**, voer dan de volgende stappen voor hem uit:

- **Draai de bovenste** kaart van zijn stapel **om.**

- Begin nu bij het **fluwelen kussen met de maan** en controleer of Dirk zijn kaart hier neer kan leggen:

  ➔ Als de plaats naast het fluwelen kussen **leeg** is, of de **waarde van Dirks kaart is hoger** dan de waarde van de kaart die er al ligt, dan legt Dirk zijn kaart naast dit kussen, en geeft indien nodig de kaart die er al lag terug. Als Dirk een kaart teruggeeft, dan geeft hij aan de betreffende speler een zegel.

  ➔ Als de **waarde van zijn kaart lager of gelijk** is, of als Dirk **geen zegels** meer heeft, dan gaat hij **naar beneden naar het volgende fluwelen kussen** en kijkt hij opnieuw of hij zijn kaart hier kan plaatsen.

Als **Dirks kaart** aan hem wordt teruggegeven door jullie, dan moeten jullie hem **een zegel** geven en wordt de kaart **open** voor zijn spelersbord gelegd. Deze kaart **moet** Dirk in zijn volgende beurt **opnieuw spelen** volgens de reeds genoemde regels.

*Voorbeeld:*

***Dirk speelt met blauw. Hij kan de kaart bij het bovenste kussen (12) niet overbieden met zijn kaart (9). Hij zou de kaart bij het middelste kussen kunnen overbieden – maar omdat hij geen zegels meer heeft, legt hij zijn kaart bij het onderste kussen.***

In de ■ **halskettingfase** verzamel je Dirks schakels en verbindt ze aan zijn spelersbord. Hierbij gelden de volgende regels:

- De schakels worden in **oplopende volgorde** verbonden.
- Als Dirk schakels met een gelijke waarde heeft gekregen, dan verbindt hij de schakels, overeenkomstig de edelstenen, **van links naar rechts.**
- Dirk verbindt **waardeloze schakels** en **schakels met 2 edelstenen** met de halsketting die op dit moment de **minste schakels** heeft. Als meerdere halskettingen de minste schakels hebben, dan verbindt hij de schakel met de **meest linkse** van deze halskettingen.
- Dirk legt schakels met een zegel weg volgens de normale regels en krijgt hier **een zegel uit de voorraad** voor terug.
- Dirk legt zegels met een **hamer ongebruikt** terug.
- Dirk verbindt schakels met **verdubbelen** op de gebruikelijke manier met de overeenkomstige edelstenen. Als hij in deze beurt nog een schakel met dezelfde edelsteen heeft gekregen, dan verbindt hij de schakel met verdubbelen als laatste.
- Dirks halskettingen mogen ook **nooit uit meer dan 3 schakels bestaan** en hij moet ze wegleggen zodra hij nog een schakel krijgt met dezelfde edelsteen. Hij krijgt ook een zegel als de weggelegde halsketting een waarde van 20 of meer heeft.

*Voorbeeld:*

***Dirk heeft 3 schakels gekregen. Eerst wordt de schakel met de laagste waarde, de waardeloze schakel, verbonden met een halsketting met de minste schakels: Rood en wit zijn beide nog leeg – de linker edelsteen, rood, wordt gekozen. Voor de schakel met 2 edelstenen geldt een gelijke stand en de schakel wordt opnieuw aan de linkerkant gelegd, op rood. De laatste schakel, de rode 8, wordt eveneens met rood verbonden.***

### *Wijzigingen aan het einde van een seizoen:*

Aan het einde van een seizoen neemt Dirk op de normale manier deel aan de puntentelling. Verplaats zijn reputatie-marker op de gebruikelijke manier over het reputatiespoor.

### *Wijzigingen aan het einde van het spel:*

Aan het einde van het spel, neemt Dirk ook deel aan de telling voor de meeste zegels en de telling voor de laatste kaart.

## Speciale regels voor een solo-spel

In het solo-spel speel je naast de denkbeeldige Dirk met **nog een denkbeeldige speler: Beate.**
Beate speelt volgens dezelfde regels als Dirk.

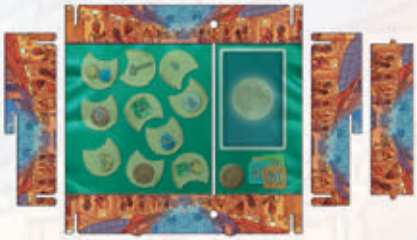
Deze variant vraagt wel wat inspanning omdat je nu voor in totaal drie personen speelt. Kun jij Beate en Dirk verslaan?

**Let op:** Je kan ook met Dirk en/of Beate spelen in een spel met 3 of 4 spelers! Je hebt dan meer kussens nodig.

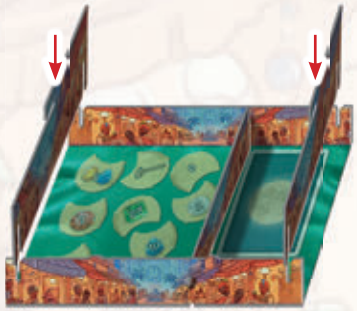
## Bouwinstructies voor de juwelenkist

Voor het eerste spel moet je de juwelenkist in elkaar zetten:

**1)** Leg de losse onderdelen van de juwelenkist neer zoals afgebeeld.



**2)** Plaats het verdeelschot en vouw de voorkant en achterkant omhoog.



**3)** Schuif de zijpanelen vanaf boven op de omhoog gevouwen zijdes. Zorg ervoor dat de brede kant van de zijpanelen altijd van je af wijst.

**4)** Klaar!

## Meer spellen van Dirk Henn:

*Beschikbaar vanaf oktober 2024*

***Wie wedijveren er om het paleis van Alhambra te bouwen ?***

***Het "Spel van het jaar 2003" voor het eerst in de compacte Family & Friends uitgave.***

***Inclusief 4 uitbreidingen:***

- ***De gunst van de vizier***
- ***De kampen***
- ***Bazaars***
- ***De valkeniers***

*Beschikbaar in 2025*

# Beknopt overzicht

- **4 seizoenen**, gevolgd door 2 eindtellingen

- Elk **seizoen**: Voorbereiding → 3 rondes → puntentelling

  → **Voorbereiding:** Vul de fluwelen kussens → trek 4 kaarten

  → **3 rondes** – elke ronde:

  **1) ■ Biedfase:**
  Speel een kaart in volgorde van de beurt, overbied indien van toepassing (betaal 1 zegel!), tot er 1 kaart per speler is neergelegd

  **2) ■ Halskettingfase:**
  Verbind de schakels gelijktijdig

  → **Puntentelling:**
  Vergelijk de waardes van de halskettingen voor elke kleur edestenen:

  | | |
  |---|---|
  | **Hoogste waarde:** | **4 punten** |
  | **Een na hoogste waarde:** | **2 punten** |
  | **Twee na hoogste waarde:** | **1 punt** |

  Bij een gelijke stand krijgen de spelers de volledige punten.

- **Eindtelling:**
  1) Meeste **zegels** (4/2/1 punten)
  2) Meest waardevolle **overgebleven handkaart** (4/2/1 punten)

*© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.*

# Speciale schakels

**Hamer** *(moet als eerste gebruikt worden!)*:
**Verwijder 1 schakel en leg dan weg of leg ongebruikt weg.**

**Zegel:**
Neem **1 zegel** uit de voorraad en leg de schakel weg.

**Verdubbelen:**
**Verdubbelt de waarde** van de hele halsketting van deze kleur.

**Waardeloze schakel:**
Schakel met een **waarde 0 – moet verbonden worden!**



MADE IN EUROPE
Sustainable Production
GREEN GAMES
Est. 1989
QUEEN GAMES